

**VIDEO GAME SIDE SCROLLING ACTION
PUNAKAWAN VERSI WAYANG PURWA**

**Sendy Febianga¹
Aris Sutejo²**

¹Mahasiswa, ²Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Wayang kulit Purwa merupakan salah satu dari sekian banyak seni budaya lokal yang menjadi sebuah identitas tersendiri yang melekat erat dengan bangsa Indonesia. Seiring berkembangnya zaman, tradisi dan seni pewayangan mulai ditinggalkan oleh sebagian masyarakat. Termasuk Punakawan yang menjadi bagian penokohan dalam wayang kulit purwa yang mulai terlupakan dalam benak masyarakat. Punakawan merupakan penokohan yang diciptakan oleh anak bangsa dan tidak terdapat dalam naskah cerita dari India. Punakawan yang terdiri dari Semar, Bagong, Petruk, dan Gareng kalah tenar dengan tokoh-tokoh heroik lainnya seperti Gatotkaca, Anoman, ataupun superhero dari animasi dan komik yang beredar. Terlebih lagi hilangnya minat remaja untuk melihat sebuah pementasan wayang membuat eksistensi punakawan lenyap. Sebuah media penyajian konten budaya harus dikembangkan guna membangkitkan minat remaja untuk mengenal dan memahami Punakawan. *Video game* merupakan media yang memiliki keunggulan yaitu dapat berinteraksi langsung dengan pengguna/*player*. Penyisipan budaya lokal dalam sebuah *video game* merupakan cara untuk memperkenalkan punakawan kepada remaja agar lebih mengenal dan memahami Punakawan yang merupakan bagian dari budaya lokal.

Kata kunci: *video game*, punakawan, wayang purwa

ABSTRACT

Purwa shadow puppets is one of the many local arts and culture into a unique identity that is closely attached to the Indonesian nation. As time, tradition and art of puppetry began to be abandoned by most of society. Punakawan including characterizations that are part of the puppet prototype which began to be forgotten in the minds of the public. Punakawan characterizations that are created by the nation's children and are not contained in the text of a story from India. Punakawan consisting of Semar, Bagong, Petruk, and Gareng is less famous with other heroic figures such as Ghatotkacha, Anoman, or superheroes of outstanding animation and comics. Moreover the loss of interest in teenagers to see a puppet performances make punakawan existence vanished . A media presentation of cultural content should be developed in order to generate interest teens to know and understand about Punakawan . Video gaming is a medium which has the advantage that it can interact directly with the user/player. Insertion of the local culture in a video game is a way to introduce adolescents to punakawan to get to know and understand Punakawan which is part of the local culture.

Keyword: *video game*, punakawan, Shadow puppet purwa

I. PENDAHULUAN

Dalam era modern saat ini permainan sudah berkembang pesat. Permainan ini dapat berupa permainan digital yang dimainkan di berbagai *console* permainan. Indonesia sendiri memiliki pangsa pasar yang besar untuk industri *game*, maka dari itu para *developer* berlomba-lomba untuk memproduksi *game*. Sebagai salah satunya contohnya adalah *game* untuk *console smartphone* atau *Handled*. Indonesia sendiri mengalami perkembangan yang signifikan dalam hal pangsa pasar *game*, dalam setiap tahun Indonesia mengalami peningkatan jumlah gamer hingga 33%. Hal ini tidak lepas dari penggunaan internet yang tinggi di masyarakat Indonesia, namun hal tersebut tidak diimbangi oleh perkembangan *developer game* di Indonesia. Masyarakat Indonesia justru menjadi konsumtif akan *game* dari *publisher* asing.

Video game adalah permainan elektronik atau dengan kata lain *video game*. *Video game* merupakan permainan interaktif yang menggunakan media mikroprosesor (*platform*) yang menghasilkan bahan-bahan maya (*enveriontment game*) untuk digunakan dalam permainan. *Video game* menggunakan satu atau lebih alat input (Henry, 2010:08). *Video game* merupakan sebuah permainan yang membutuhkan interaksi antara *player* dan sebuah *game* yang dimainkannya. Adanya interaksi dalam antara *video game* dan *player*, maka timbulah sebuah umpan balik terhadap *player* berupa *experience*. *Experince* yang di dapat oleh *player* meliputi beberapa aspek, diantaranya adalah nilai edukatif, terapis, rekreatif, normatif, kreatif, dan lain- lain (Sachari, 2011:7).

Perancangan *video game* memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah untuk kepentingan, edukasi, periklanan, persusasi, propaganda, sosial, *training*, dan hiburan semata, (Novak, 2012:58). Dalam merancang sebuah *video game* perlu diperhatikan beberapa komponen yang membentuk *video game*, diantaranya adalah; fitur; *gameplay*; *interface*; *rules*; *level design*, (Rouse, 2005:15). Komponen-komponen tersebut merupakan komponen *video game* yang mencakup *genre*, jalan cerita, karakter dan *interface* yang ada dalam *video game*.

Video game merupakan salah satu fenomena baru yang terdapat di masyarakat. *Video game* pada saat ini merupakan sebuah media *independent* yang berdiri sendiri tanpa menciptakan media lainnya. *Video game* dibuat hanya untuk menunjang sebuah kepopuleran sebuah judul film atau suatu hal yang sedang populer pada masanya (King, 2002:1). Sebuah *video game* dapat membentuk suatu pola pemikiran seseorang dan dapat pula membentuk sebuah *visual culture* yang dapat mempengaruhi beberapa aspek.

Adanya media *video game* dapat menimbulkan banyak anak bangsa yang melupakan permainan-permainan tradisional. Padahal sebagian dari permainan tradisional juga memiliki sebuah makna edukasi bagi moral para anak bangsa (Sachari, 2011:16). Melihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu terobosan baru untuk menciptakan suatu video game yang berisikan tentang edukasi yang mengajarkan budaya lokal. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni budaya sehingga berpotensi untuk dijadikan sebuah tema dalam *video game* yang diangkat dari seni budaya Indonesia itu sendiri. Salah satu contoh seni budaya Indonesia yang sangat terkenal dan menjadi khas Indonesia adalah seni pertunjukan wayang. Wayang purwa merupakan salah satu dari sekian banyak wayang di Indonesia. Wayang purwa mengambil cerita dari kisah kitab Mahabarata dan Ramayana. Wayang purwa memiliki peraga berupa bentuk wayang yang terbuat dari kulit kerbau atau sapi yang dipahat menurut bentuk tokoh wayang dan kemudian disungging dengan warna yang melambangkan dengan penokohan sebuah karakter. Sebagai penguat lembaran kulit, digunakan tanduk kerbau sebagai penguat atau disebut dengan istilah "cempurit". Wayang merupakan sebuah seni pertunjukan yang menggunakan bayangan dari sebuah bentuk tokoh dalam cerita yang sedang dibawakan oleh sang dalang. Punakawan merupakan salah satu dari sekian banyak tokoh perwayangan yang ada di Indonesia.

Dalam topik bahasan ini akan dibahas tentang video game dengan tokoh Punakawan. Tokoh Punakawan yang menjadi topik bahasan pada perancangan ini berfokus pada wayang purwa (Jawa). Berdasarkan sejarahnya, punakawan atau panakawan merupakan salah satu dari sekian banyak tokoh perwayangan yang ada di Indonesia. Punakawan merupakan hasil kreatifitas para pujangga Indonesia, dapat dibuktikan bahwa punakawan tidak terdapat dalam naskah cerita yang berasal dari India (Bonnet, 1998:123).

Tokoh Punakawan yang terdiri atas Semar, Nala Gareng, Petruk dan Bagong dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam, karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebajikan. Masing-masing tokoh Punakawan dalam wayang kulit purwa memiliki karakter yang khas dan penuh makna. Dengan adanya terobosan baru tersebut tentang video game yang mengangkat kembali budaya lokal diharapkan dapat menambah minat generasi muda akan cerita pewayangan.

Dalam perancangan kali ini tokoh punakawan yang digunakan adalah punakawan versi wayang purwa (Jawa). Tokoh punakawan yang terdiri atas Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong memiliki fungsi signifikan dalam cerita sebuah pewayangan. Punakawan memiliki berbagai tugas, diantaranya adalah sebagai pengasuh bala Pandawa, penasihat kesatria, penghibur, kritisi sosial, bahkan dapat menjadi sumber kebenaran.

II. KONSEP PERANCANGAN

Melalui konsep diharapkan dapat menyederhanakan pemikiran dengan menggunakan suatu istilah. Konsep merupakan suatu pemikiran awal atau pedoman dasar dalam pembuatan suatu karya atau desain sehingga dalam pembuatan hasil karya (*video game*) mempunyai arah dan tujuan yang jelas dalam penyampaian informasi kepada masyarakat dan dapat berfungsi sebagai media yang dapat digunakan sebagaimana mestinya. Diketahui bahwa budaya lokal telah tersingkirkan oleh budaya asing. Remaja pada saat ini lebih menyukai budaya yang berasal dari luar. Oleh karena itu target *audience* yang difokuskan adalah remaja lebih menyukai *video game* dan di dalamnya disisipkan tentang budaya lokal khususnya tentang punakawan.

Sebuah media atraktif merupakan media penyampaian yang efisien dalam menyampaikan sebuah informasi. *Audience* dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut dan menimbulkan sebuah *feedback* berupa ketertarikan akan budaya lokal khususnya punakawan. Kelebihan dari media interaktif adalah mudah dipahami sekaligus menciptakan sebuah interaksi yang berdampak kepada ketertarikan (*interest*) dan keingintahuan yang tinggi akan sebuah informasi. *Video game* merupakan sebuah media atraktif yang dapat membuat *audience* dapat merasakan masuk ke dunia yang dibangun oleh *video game*. Hal ini dapat memberikan sebuah pengalaman dan pesan yang ingin disampaikan menjadi efisien.

Menarik rasa *interest* dari target *audience* dapat dilakukan melalui gaya gambar dan unsur-unsur visual pendukung yang unik dan berhubungan dengan budaya lokal. Punakawan sebagai objek utama dalam permasalahan ini dibuat menarik dan unik agar dapat menarik perhatian *audience*. Untuk menciptakan sebuah visual yang unik dan mendasar maka dibutuhkan konsep yang jelas. Konsep yang telah dirumuskan dapat dijabarkan dan diturunkan menjadi acuan dalam penciptaan sebuah visual dalam *video game*.

Unsur-unsur visual yang dipadukan dengan jalan cerita menjadi sebuah satu kesatuan dalam sebuah *video game*. Kesatuan antar unsur-unsur tersebut dapat menjadi sebuah identitas khusus sebuah *video game* dan menjadikan sebuah *video game* diingat oleh target *audience*. Perumusan konsep yang kuat dan unik diharapkan dapat membentuk sebuah acuan dalam perancangan *video game* kali ini.

Keyword yang akan disampaikan adalah "**EPIC HEROES OF PURWA**". *Keyword* disini difungsikan sebagai aktifasi sebuah objek dalam permasalahan kali ini. Punakawan sebagai objek utama memiliki semua kriteria dari *keyword* yang telah ditentukan. "**EPIC**" dalam kamus bahasa inggris diartikan sesuatu yang bernilai tinggi, dapat diaplikasikan kepada sebuah benda atau sifat. Dalam permasalahan kali ini, wayang purwa selaku budaya indonesia yang memiliki nilai budaya yang tinggi. Begitu pula dengan punakawan mereka adalah salah satu penokohan asli dari pewayangan Indonesia dan tidak terdapat dalam naskah pewayangan India. Epic juga diartikan sebagai sebuah keunikan dan sering dikaitkan dengan legenda dan barang-barang antik (*ancient*)

Kata "**HEROES**", dalam bahasa inggris berawal dari kata *hero* yang berarti pahlawan. Pahlawan dalam dunia pewayangan sering disebut dengan golongan kesatria. Punakawan dalam dunia pewayangan berperan sebagai pengasuh para kesatria. Dikatakan bahwa semar merupakan tetua dari kesatria-kesatria bala pandawa. Punakawan sendiri memiliki ilmu dan kesaktian yang tinggi. Pada perancangan kali ini punakawan dialih fungsikan sebagai kesatria dan sekaligus tokoh utama dalam *video game*.

Kata "**PURWA**" purwa merupakan salah satu jenis pementasan wayang yang berasal dari yogyakarta. Wayang purwa mengangkat cerita dari kitab Mahabarata dan Ramayana. Wayang kulit purwa dalam perancangan kali ini berfungsi sebagai studi visual dalam penciptaan unsur-unsur visual dalam *video game*. Studi visual dari wayang purwa yang diangkat mencakup beberapa aspek dan fungsi, diantaranya adalah latar belakang penokohan dan cerita. Selain itu *gesture* dan ornament yang digunakan dalam wayang purwa akan menjadi dasar bentukan visual yang diangkat dalam perancangan *video game* nantinya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa "**EPIC HEROES OF PURWA**" menggambarkan sebuah sosok budaya yang patut kita junjung tinggi kearifanya. Aktifasi objek punakawan dengan menggunakan *keyword* tersebut menjadikan punakawan sebagai sosok pahlawan dari pewayangan yang memiliki nilai budaya yang tinggi. *Keyword* diaplikasikan dalam perancangan kali ini sebagai konsep visual yang bertujuan sebagai dasar proses modernisasi penampilan dari punakawan. Modernisasi yang dilakukan mencakup unsur wardrobe, figur punakawan tanpa menghilangkan ciri utama tiap karakter punakawan tersebut. *Keyword*

dalam konsep verbal mencakup alur cerita, penokohan serta historikal dari tokoh punakawan sendiri berdasarkan acuan kepada wayang purwa.

Perancangan kali ini membahas tentang eksistensi punakawan yang merupakan tokoh pewayangan asli dari Indonesia. Tujuan Perancangan kali ini adalah menunjukkan karakteristik dari tokoh punakawan yang memiliki kemampuan yang tidak kalah dengan tokoh kesatria lainnya. Tokoh punakawan dapat dijadikan sebuah inspirasi bagi para remaja dan mengidolakan tokoh yang berasal dari budaya lokal. Harapan untuk selalu mengenal dan melestarikan budaya lokal Indonesia. Epic heroes dalam keyword dapat diturunkan menjadi sebuah sub judul dengan menggunakan bahasa sanskerta yaitu “*Aksatrya Adiwarna*”. Judul dari *video game* dalam perancangan kali ini adalah “PUNAKAWAN-*Aksatrya Adiwarna*” yang memiliki makna yaitu punakawan sebagai kesatria yang sakti/unggul.

2.1. Gaya Visual

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan, gaya gambar yang diminati masyarakat Indonesia adalah gaya manga. Dilihat dari kegemaran remaja akan animasi dan komik Jepang yang memberikan *influence* kepada mereka. Akan tetapi untuk memberikan keunikan dan difrensiasi dengan game yang beredar maka gaya gambar yang dipilih adalah gaya gambar *chibi* yang berbeda dengan yang ada di Jepang. Sesuai dengan *console* yang digunakan dalam perancangan kali ini, Visual 2D dengan gaya gambar *chibi* lebih sesuai. Dikarenakan gaya gambar *chibi* memiliki ukuran dan gestur yang unik berupa kepala besar dan badan kecil hingga terkesan lucu. Gaya gambar *chibi* dipilih dikarenakan faktor *genre audience* yang multiseks. Remaja pria dan wanita dapat memainkan *video game* ini. Selain itu untuk ukuran *console handheld* yang relatif kecil, memungkinkan gaya gambar *chibi* dapat terlihat jelas pada layar *handheld*. Konsep *light gaming* juga mempengaruhi gaya visual yang dibuat cenderung simple.

Elemen-elemen visual yang terdapat dalam game disesuaikan dengan acuan visual yang ada yaitu wayang purwa. Segala bentuk ornament dan simbol serta environment yang ada mengacu kepada visual dalam wayang purwa. Unsur visual tersebut mengalami transformasi bentuk mengikuti modernisasi yang ada saat ini tanpa menghilangkan ciri khas visual tersebut. Untuk menggambarkan sebuah budaya wayang maka warna yang dipilih cenderung kepada warna orange, coklat, dan kuning. Warna tersebut memiliki efek berupa kehangatan, budaya, sesuatu dari masa lampau, serta penggambaran akan sebuah peninggalan yang bernilai tinggi (*ancient*).

2.2. Karakter

Perancangan *video game* menampilkan beberapa tokoh Punakawan yang terdapat dalam cerita. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam *video game* meliputi tokoh utama (protagonis) dan tokoh antagonis. Beberapa tokoh dalam *video game* kali ini adalah sebagai berikut:

2.2.1. Semar

Semar merupakan pemimpin yang mengayomi para punakawan lainnya. Semar memiliki kesaktian yang tinggi, bahkan melebihi para kesatria dan dewa. Tugas semar adalah melindungi bumi dengan cara membimbing para kesatria yang ada di bumi. Semar memiliki figur yang gemuk dan tua. Semar memiliki pusaka berupa keris yang sangat sakti dan berguna untuk melawan kejahatan yang ada di bumi.

2.2.2. Petruk

Petruk merupakan anggota dari punakawan yang diangkat menjadi anak oleh semar. Petruk memiliki kesaktian yang tinggi dikarenakan dia berasal dari ras raksasa. Petruk memiliki gestur kurus tinggi dan memiliki watak yang keras. Petruk dibekali dengan pusaka berupa tombak yang diturunkan oleh semar. Gareng adalah salah satu rival petruk, akan tetapi saat ini mereka menjadi *partner* yang baik untuk melawan kejahatan di dunia. Petruk memiliki watak yang angkuh dan susah diatur.

2.2.3. Gareng

Gareng memiliki gestur pendek dan hidung yang sedikit bulat. Gareng berasal dari ras raksasa, sama dengan petruk. Ia memiliki kesaktian yang sangat tinggi. Gareng dibekali pusaka ampuh berupa dua belati ditangannya. Gareng mengabdikan diri kepada semar untuk membantu semar melindungi dunia dari kejahatan.

2.2.4. Bagong

Bagong merupakan pengikut semar yang paling setia. Bagong diciptakan oleh Batara Guru untuk menemani semar dalam bertugas di bumi. Bagong memiliki kekuatan yang hampir sama dengan kekuatan yang dimiliki oleh semar. Bagong memiliki gestur Besar gemuk dan menjadikannya sebagai karakter yang menggemaskan diantara punakawan lainnya. Bagong dibekali pusaka berupa gada yang sakti.

2.2.5. Batara Kala

Batara kala merupakan penguasa dunia kegelapan. Ia ingin membalaskan dendamnya dengan cara kembali menguasai bumi dengan akal liciknya. Batara Kala mencuri pusaka tertinggi yang dimiliki khayangan untuk menandingi siapapun yang menghalanginya menguasai bumi. Pusaka yang dicuri mengakibatkan para dewa-dewa tidak memiliki kekuatan lagi untuk melawan batara kala. Batara kala merupakan sosok raksasa besar dengan kulit berwarna merah. Taring yang keluar dari mulutnya menggambarkan betapa jahatnya dia. Batara kala memimpin para raksasa dan makhluk jahat lainnya.

2.2.6. Buto ijo

Buto ijo merupakan pasukan dari Batara Kala. Buto ijo ditugaskan untuk menghadang perlawanan yang dilakukan oleh para punakawan. Buto ijo merupakan sosok raksasa berkulit hijau dengan senjata berupa gada berduri. Ia memakan para manusia yang ada di bumi.

2.2.7. Roh pohon

Roh pohon merupakan roh penghuni hutan. Awalnya mereka adalah roh murni yang menjaga hutan dari hal negatif. Setelah datangnya batara kala, roh pohon menjadi jahat dikarenakan kegelapan yang disebarkan oleh batara kala di bumi. Saat ini roh pohon menjadi bawahan Batara Kala.

2.3. Level Design

Setting atau latar kejadian yang dibagi menjadi beberapa *level design* merupakan sebuah runtutan perjalanan para punakawan untuk mencari pusaka yang direbut oleh Batara kala. Beberapa setting atau latar kejadian yang dilalui oleh punakawan adalah sebagai berikut:

2.3.1. Hutan Belantara-Level 1

Hutan belantara yang berada di pulau Jawa merupakan hutan jati yang lebat. Pohon-pohon yang menjulang tinggi dan jarak antar pohon yang rapat selalu ada sejauh mata memandang. Dalam perancangan video game kali ini mengambil setting hutan jati. Datangnya batara kala ke muka bumi membuat energi positif yang dimiliki hutan berubah menjadi energi negatif. Energi negatif tersebut mempengaruhi suasana gelap dalam hutan.

2.3.2. Gurun Pasir-Level 2

Gurun pasir merupakan jalan keluar dari hutan belantara. Setting lokasi digambarkan tandus dan tak ada kehidupan. Background yang melatari hanyalah bantaran tanah kering dan batu-batu besar.

2.3.3. Pedesaan-Level 3

Pedesaan yang dilewati oleh rombongan punakawan telah diporak porandakan oleh para bawahan batara kala. Setting yang diambil adalah reruntuhan dari pedesaan tersebut. Kondisi bangunan yang hancur dan sisa-sisa kebakaran menghiasi latar level ini.

2.3.4. Gunung tempat persembunyian Batara Kala-Level 4

Batara kala bersembunyi di bawah gunung merapi. Dengan latar batu-batu dan lahar yang mengalir. Dalam latar level kali ini suasana dibuat gelap dan hanya diterangi oleh lahar yang mengalir.

2.4. Konsep Audio

2.4.1. Musik Latar

Musik latar yang digunakan disesuaikan dengan level design yang disajikan. Musik latar yang digunakan merupakan musik yang bertema *action* dengan *beat* yang tinggi dan dapat mengakibatkan efek dramatis dan adrenalin tinggi pada saat bermain. Musik latar disini berfungsi sebagai pembangkit suasana sesuai *scene* yang dijalankan.

2.4.2. Sound effect (SFX)

Sound effect yang digunakan dalam perancangan video game kali ini berfungsi memberikan efek suara dalam sebuah *action* yang dilakukan oleh *player*. Sound efek yang digunakan diantaranya adalah; button pressing, scroll layer, fighting (pedang,pukulan,dentuman tanah), footstep, teriakan, dan lain sebagainya. Sound efek juga dapat digunakan sebagai pendukung ekspresi dan meningkatkan dramatisasi dalam sebuah laga.

2.4.3. Voice offer

Suara narasi digunakan sebagai pendukung animasi opening dalam *video game* nantinya. Fungsi dari narasi tersebut adalah sebagai peringkas cerita menggantikan cerita secara deskriptif menggunakan font.Selain fungsi tersebut, suara narasi juga dapat menambah efek dramatisasi dalam sebuah animasi.

2.5. Design Type

Font yang digunakan dalam perancangan *video game* kali ini menggunakan font berkarakter tebal dan lancip. Penggunaan font tersebut membawa kesan fantasy dan lucu yang menyesuaikan dengan gaya gambar. Sesuai dengan keyword *epic*, font jenis tersebut cocok digunakan dengan tema budaya yang kuat seperti wayang purwa. Penggunaan font didalam *video game* ini berfungsi sebagai judul (*decoratif font*), serta penjelas interaktif *Button icon* untuk membantu *player* dalam navigasi menu maupun dalam *gameplay*.

2.6. Tone Color

Karakter warna dalam *video game* dapat membantu *player* mengetahui suasana dan tema yang diangkat dalam sebuah *video game*. Sesuai dengan tema dan keyword yang diangkat maka warna yang cocok pada perancangan *video game* kali ini bertemakan budaya wayang yang identik dengan warna coklat, kuning, dan hitam. Warna tersebut dapat memberikan rasa hangat dan menggambarkan sesuatu yang unik dan masa lampau. Epic yang diambil dari *keyword* merupakan kata sifat yang menggambarkan lebih, unik, istimewa yang digambarkan dengan warna emas.

III. PROSES PERANCANGAN

3.1. Penentuan permasalahan

Menentukan permasalahan dan fenomena-fenomena yang terjadi ditengah masyarakat melalui observasi secara aktif dan pasif. Permasalahan yang muncul dapat diselesaikan dengan konsep kreatif secara desain komunikasi visual. Hasil dari observasi yang dilakukan digunakan sebagai data pendukung dalam perancangan *video game*.

3.2. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder yang diambil dari beberapa teknik diantaranya adalah; studi pustaka, studi literatur, wawancara, dan studi dokumentasi. Metode ini bertujuan mencari data-data yang relevan dengan studi kasus yang diangkat. Selain itu data yang berasal dari *target audience* berupa *consumer insight* juga diperoleh dari metode *consumer journey*. *Consumer insight* berguna untuk menentukan arah perancangan yang disesuaikan dengan data-data yang diperoleh dan keinginan dari *target audience*.

3.3. Penentuan konsep/ide cerita

Merupakan proses penentuan *background* cerita/*storyline* yang digunakan sesuai dengan solusi permasalahan yang ada. Pada perancangan kali ini konsep cerita yang digunakan mengadopsi dari cerita pewayangan kulit purwa yang dikembangkan sesuai dengan keinginan masyarakat. Pengembangan cerita dilakukan untuk menghindari kejenuhan terhadap cerita pewayangan itu sendiri.

3.4. Membuat *Gameplay*

Menentukan jenis permainan yang akan digunakan dan fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah *video game*. Dalam menentukan jenis permainan hingga fitur-fitur yang ada dalam *video game* terlebih dahulu kita harus mengetahui keinginan dari *target audience* dan media yang digunakan. Keinginan dari *target audience* merupakan dasar dari tujuan dipilihnya *genre game* yang akan dirancang. Sedangkan untuk pemilihan fitur-fitur yang ada didalamnya dapat menyesuaikan dengan *genre game* dan console yang digunakan. Fitur dalam *video game* menjadi sebuah pembeda antar *video game* yang beredar.

3.5. Menentukan *Level Design*

Merupakan proses merancang karakter, interface, background, dan environment pada setiap *game level*. Proses perancangan *environment* mengacu pada visual dari wayang purwa. Elemen-elemen visual dari wayang purwa dijadikan sebagai dasar studi visual yang dikembangkan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dalam perancangan *video game*.

3.6. Proses *Coding*

Proses pengolahan *Source data* dengan menggunakan *game engine*. Semua data yang telah dibuat sebelumnya diolah dengan menggunakan *game engine* dengan input berupa bahasa pemrograman. Proses *coding* merupakan proses *link* antar objek yang telah ada menjadi satu kesatuan utuh berupa *video game*.

3.7. *Demo and Publish*

Launching tester untuk sebuah *video game* demi mengetahui kelemahan dari *video game* tersebut sebelum akhirnya di *launching* secara resmi.

IV. KESIMPULAN

Budaya Indonesia sangat beragam dan unik, akan tetapi jika penyajian media budaya lokal tetap tidak berkembang maka akan berdampak kepada peminat dari budaya tersebut. Penyajian media budaya lokal harus mengikuti jaman yang semakin berkembang tanpa merubah pakem-pakem yang ada dalam budaya lokal itu sendiri. Kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan di tengah masyarakat seharusnya menjadi aspek yang paling menguntungkan dalam perkembangan kebudayaan di Indonesia. Kemajuan teknologi dapat menciptakan media-media baru yang lebih dekat dengan masyarakat, terutama media elektronik digital berupa *smarthphone* yang saat ini sedang digemari oleh masyarakat luas.

Penggabungan Media elektronik digital dan budaya lokal dalam bentuk *video game* diharapkan dapat menarik perhatian remaja akan budaya Indonesia. *Video game* sebagai media interaktif yang dapat membuat *player* dapat berinteraksi langsung dengan objek yang diangkat yaitu tokoh Punakawan. Punakawan sebagai tokoh wayang yang terkenal pada masa emas pementasan pewayangan diharapkan dapat mengulang kejayaan masalalunya sebagai tokoh heroik di era modernisasi seperti saat ini ditengah-tengah remaja yang mengalami krisis budaya lokal

KEPUSTAKAAN

Henry, Samuel.2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kasilo, Djito.2002. *Komunikasi Cinta*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

King, Lucien. 2008. *Game on: The History and Culture of Video Games*. Australian Centre for The Moving Image

Rouse, Richard, 2005. *Game Design:Theory & Practice Second Edition*,Word Ware Publishing, Texas.

Sachari, Agus.2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Marcel, Bonnef. 2008. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia

Mahendra,Sucipta.2010. *Ensiklopedia tokoh-tokoh wayang dan silsilahnya*. Jakarta: NARASI.

Nouvak,Jeannie. 2012. *Game Development Essentials An Introduction 3rd Editio*. USA: Delmar.

BIODATA PENULIS

Sendy Febiangga, ST. lahir di Sampang, 17 Februari 1991. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2009. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi dan multimedia.

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 6 Nopember 1985. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2007, S2 Pengkajian Seni/Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2012. Pengalaman kerja sebagai desainer grafis PT. Babel Resonance Sinergi Potensi tahun 2006, Guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Buduran dan SMK YPM 1 Taman tahun 2007, Dosen LB-DKV di Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Pada saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sejak tahun 2011.

LAMPIRAN

1. Logo (letter mark)



Gb.1. Logo Punakawan Aksatrya Adiwarna

2. Karakter



Semar



Bagong



Gareng



Petruk



Batara Kala



Roh Pohon



Buto Ijo

Gb.2. Karakter dalam *video game*

2. Icon Map



Gunung Merapi



Gurun Pasir



Hutan belantara



Pedesaan

Gb.3. *Icon Map*

4. Tampilan Menu dan Gameplay



Gb.4. Screenshoot tampilan gameplay dan menu

5. Opening Video dan Teaser



Gb. 5. Screenshoot video opening



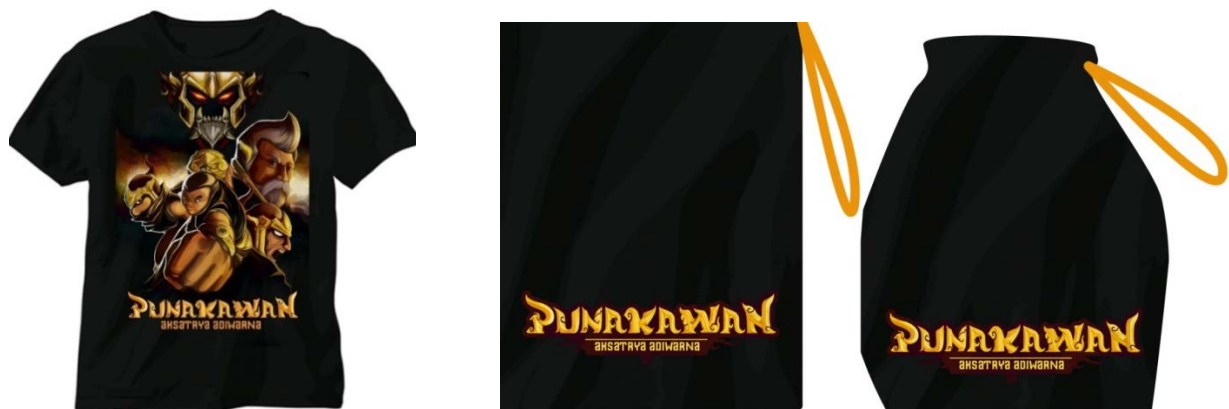
Gb.6. Screenshoot video teaser

6. Poster



Gb.7. Media pendukung poster

7. T-Shirt dan *Phone Pouch*



Gb.8. Media pendukung t-shirt dan *phone pouch*